



DISHONORED™



Bethesda

⚠️ ADVERTÊNCIA Antes de jogar este jogo, leia os manuais do console e acessórios do Xbox 360® para obter informações importantes sobre segurança e saúde. Guarde os manuais para referência futura. Para obter novos manuais do console e acessórios, visite www.xbox.com/support.

Advertências de Saúde Importantes sobre Video Games

Ataques decorrentes da fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens visuais, incluindo os flashes das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas que não têm histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar tais "ataques epiléticos convulsivos" ao se expor aos video games.

Esses ataques podem apresentar vários sintomas, incluindo vertigem, visão alterada, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão ou perda momentânea da consciência. Os ataques também podem causar perda da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos.

Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas. Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido tomando-se algumas precauções: sentar-se mais longe da tela; usar uma tela menor, jogar em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado.

Se você ou qualquer membro da sua família tiver histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

SUMÁRIO

COMEÇANDO	1
RESUMO DA HISTÓRIA	2
LUGARES IMPORTANTES	2
PERSONAGENS-CHAVE	4
MENUS	5
INTERFACE DO JOGO	5
CONTROLES	6
RODA DE ACESSO RÁPIDO	6
JOURNAL (DIÁRIO)	7
JOGABILIDADE	8
ARMAS	9
PODERES SOBRENATURAIS	10
FEITIÇARIA & THE OUTSIDER (O ESTRANGEIRO)	11
LOJA / MELHORIAS / PROJETOS	11
ITENS IMPORTANTES DIVERSOS	12
A GUARDA DA CIDADE	12
XBOX LIVE	13
CONTRATO DE LICENÇA DO USUÁRIO FINAL	15
SUPORTE TÉCNICO E ATENDIMENTO AO CLIENTE	17

COMEÇANDO

Para uma experiência ideal, recomenda-se que você instale Dishonored em seu Disco Rígido Xbox 360. A instalação completa requer 5GB de espaço no disco rígido. Para instalar Dishonored em seu Disco Rígido Xbox 360:

1. Insira o disco de jogo na unidade de disco. Observação: Após inserir o disco, a opção padrão é iniciar o jogo automaticamente. Se isso acontecer, saia do jogo e retorne ao Menu Xbox.
2. No Menu Xbox, vá para Meu Xbox.
3. Selecione o jogo que deseja instalar; neste caso, Dishonored.
4. Aperte o Botão **Y** em seu controle.
5. Selecione Instalar no disco rígido.
6. Um indicador de progresso aparecerá enquanto seu jogo estiver sendo instalado no disco rígido.

Assim que entrar em Dishonored, selecione Novo Jogo para começar um novo jogo.

RESUMO DA HISTÓRIA

Dishonored se passa em Dunwall, uma cidade industrial de caça a baleias aterrorizada por uma terrível praga.

Dunwall, localizada na ilha de Gristol, é a capital do Empire of Isles (Império das Ilhas), um grupo de quatro nações-estado fortemente unidas em meio a um oceano hostil. Nos anos que precederam a praga, um novo processo para tornar o óleo de baleia mais volátil foi descoberto, dando início a uma série de fantásticas invenções tecnológicas. Mas apesar da proeza tecnológica de Dunwall, a elite da cidade não foi capaz de conter a epidemia que levou a antes grande capital ao caos. Crimes e ações de gangues estão por toda parte, e a City Watch (Guarda da Cidade)- armada com tecnologia de segurança militar - caiu com tudo sobre a população. Comida, óleo de baleia e elixires feitos para combater a praga foram racionados. A situação é catastrófica.

É aqui que você vive... Você, Corvo Attano, protetor real da imperatriz Jessamine Kaldwin.

Semanas atrás, sua imperatriz o enviou para buscar a ajuda das nações vizinhas de Gristol. Deixando a cidade de Dunwall, você viajou às outras ilhas: Morley, Tyvia e Serkonos. E agora retorna a ela com péssimas notícias...

As minas de prata da família não têm produzido como antes, é verdade. Meu irmão Morgan e eu demos tudo de nós, como dizem, mas parece que a qualidade da mão de obra decaiu muito desde a época de nosso pai.

--Lord Custis Pendleton, House of Parliament (Casa do Parlamento)

LUGARES IMPORTANTES

DUNWALL TOWER (TORRE DE DUNWALL)

Localizada ao lado do rio Wrenhaven, que corre pelo coração da cidade, a Torre de Dunwall é a casa da imperatriz e de outras figuras importantes do governo.



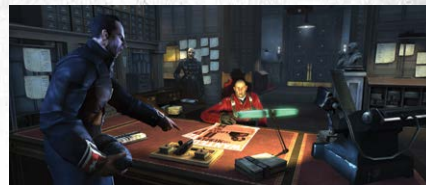
ESTATE DISTRICT (DISTRITO RESIDENCIAL)

Construído ao redor de um pequeno afluente do rio Wrenhaven, conhecido como Serpentine, é no Distrito Residencial que vive a aristocracia de Dunwall. No centro do distrito fica uma antiga estrutura cercada, a Boyle Estate (Mansão Boyle), onde vive uma das famílias mais ricas de Dunwall.



HOLGER SQUARE (PRAÇA HOLGER)

O lugar do escritório do superintendente superior é onde vive o líder do grupo religioso predominante nas ilhas, The Abbey of the Everyman (A Abadia de Todos).



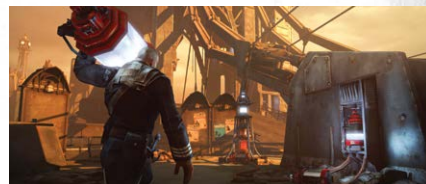
THE FLOODED DISTRICT (O DISTRITO ALAGADO)

Após o colapso da barreira de água, a maior parte das construções do distrito foi abandonada. Agora ele serve de abrigo para marginais, ladrões e, supostamente, cultistas e outros praticantes de magia negra também. A City Wash (Guarda da Cidade) foi vista aqui jogando fora corpos dos Weepers (Aflitos) que contraíram a praga.



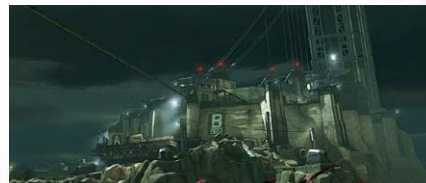
KALDWIN'S BRIDGE (PONTE KALDWIN)

Essa enorme estrutura cruza o rio Wrenhaven. Originalmente comissionada pelo imperador Kaldwin, pai da imperatriz, foi fortificada nos últimos meses com novas tecnologias Sokolov.



KING SPARROW ISLAND (ILHA KING SPARROW)

Pequena ilha localizada na desembocadura do rio Wrenhaven. Um novo farol está sendo construído aqui sob orientação do Royal Spymaster (espião-mestre real), Hiram Burrows.



TA Guarda da Cidade não é tão esperta quanto pensa. O que eles mais fazem é colocar seus capangas pra lutar contra crianças órfãs pra roubar sua comida. Mas quando a Guarda vem pra cima de mim e dos rapazes, ou de qualquer outro cidadão respeitável, é outra história. Olham pro outro lado e se vão embora assobiando. A maioria deles tem medo de uma boa briga de faca.

--Black Sally

PERSONAGENS-CHAVE



CORVO ATTANO

O Royal Protector (protetor real), Corvo Attano, é originário da ilha Serkonos, o que faz dele um estrangeiro em Dunwall. Designado para servir à imperatriz como gesto diplomático, Corvo é um guarda-costas e agente leal.



IMPERATRIZ JESSAMINE KALDWIN

A imperatriz Jessamine Kaldwin governa um império em desordem. Ela encara a proteção do povo contra a praga como seu dever, e discute constantemente com seu Royal Spymaster (espião-mestre real) sobre a melhor forma de lidar com a crise.



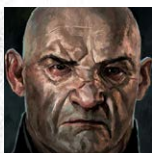
EMILY KALDWIN

Jovem filha da imperatriz e futura herdeira do trono. Emily passou a maior parte de sua infância sob a proteção de Corvo.



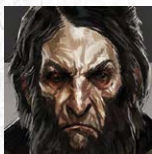
HIRAM BURROWS

Como espião-mestre real de Dunwall, Burrows está decidido a garantir sua visão do futuro da ilha. Ele coloca a culpa pelos problemas da cidade na imperatriz e na preguiça e desordem das pessoas comuns.



HIGH OVERSEER THADDEUS CAMPBELL (SUPERINTENDENTE SUPERIOR THADDEUS CAMPBELL)

A principal figura religiosa de Dunwall, o superintendente superior Campbell é o líder da Abadia de Todos.



ANTON SOKOLOV

Médico real e diretor da Academy of Natural Philosophy (Academia de Filosofia Natural), Sokolov inventou a maior parte das novas tecnologias que fizeram Dunwall florescer. Tendo pintado retratos da elite da cidade em sua casa na Kaldwin's Bridge (Ponte Kaldwin), seus talentos não se resumem à filosofia natural. Antes da praga, as "Pinturas Sokolov" eram consideradas na moda e conseguiam bons preços dentre a aristocracia da cidade.

MENUS

MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)

CONTINUE (CONTINUAR)

Retoma o jogo do último ponto salvo.

NEW GAME (NOVO JOGO)

Começa um novo jogo.

MISSIONS (MISSÕES)

Jogue novamente missões que você já concluiu. (Note que você estará com o mesmo equipamento de quando chegou às missões pela primeira vez.)

LOAD (CARREGAR)

Carrega um jogo salvo específico. Note que apesar de Dishonored salvar automaticamente em certos momentos, você também pode salvar o jogo manualmente a qualquer momento se não estiver em combate.

OPTIONS (OPÇÕES)

Ajuste configurações de jogabilidade, exibição, áudio e controle.



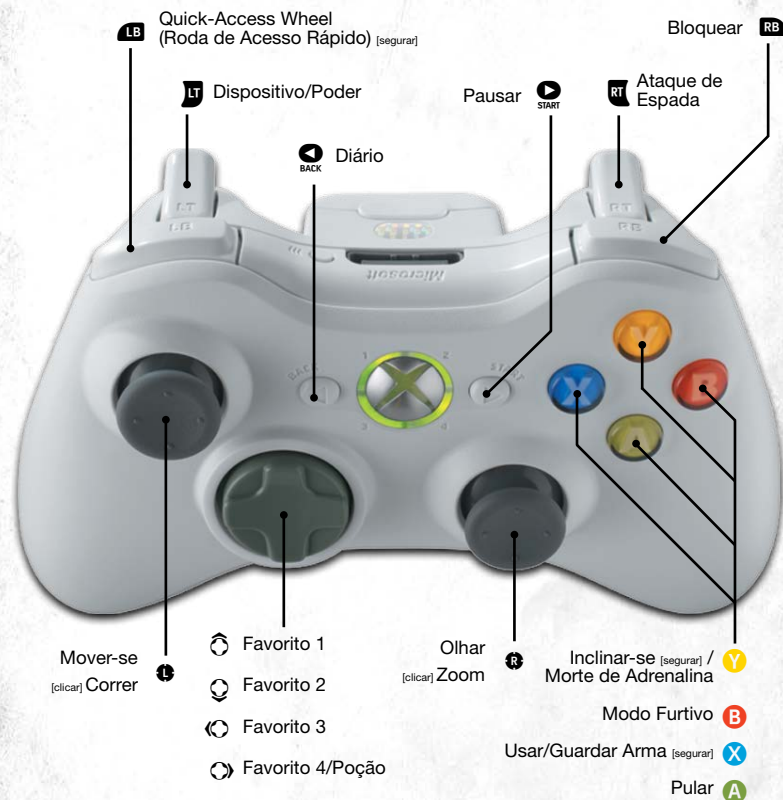
INTERFACE DO JOGO

Health Bar (Barra de Vida) Mana Bar (Barra de Mana) Gadget/Power Equipped (Dispositivo/Poder Equipado) Objective Tracker (Marcador de Objetivo) Crosshair (Mira)



Sneak Mode
(Modo Furtivo)

CONTROLES



QUICK-ACCESS WHEEL (RODA DE ACESSO RÁPIDO)

Com a Roda de Acesso Rápido você equipa qualquer dispositivo ou poder na mão esquerda. E também pode usar elixires de vida ou de mana. Você pode designar atalhos para qualquer dispositivo ou poder realçando-os na roda e apertando **LT**.



Eu lembro da noite em que as represas se romperam e Rudshore foi alagado. Crowley e eu levamos uns rapazes lá para ver o que conseguíamos salvar. Gente rica e empregados correndo adoidados, tentando carregar tapetes e móveis pra fora enquanto a água invadia. Dinheiro fácil naquela noite.

--Slackjaw, Ganguê Bottle Street

JOURNAL (DIÁRIO)

OBJECTIVES (OBJETIVOS)

Fornece um resumo de alto nível de sua missão atual. Este menu também mostra as metas que você precisa alcançar e permite que você ative ou desative o rastreamento de cada uma. "Chapter Clues" (Pistas do Capítulo) lista informações úteis que você tenha encontrado até agora e qualquer item importante para missão que você esteja carregando.

NOTES (NOTAS)

Lista todos os livros, áudios e notas escritas que você encontrou no jogo. Livros costumam conter informações da história e do plano de fundo, enquanto notas têm geralmente a ver com missões específicas.

POWERS (PODERES)

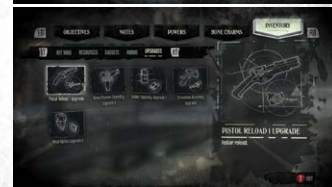
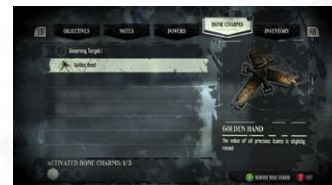
Lista os poderes sobrenaturais que você adquiriu e também os poderes adicionais que pode adquirir ou melhorar, junto ao preço de runa respectivo. Nesta seção, você também encontra descrições e táticas para uso de todos os poderes.

BONE CHARMS (AMULETOS DE OSSO)

Mostra os Amuletos de Osso que você coletou e permite que você os equipe para melhorar suas habilidades.

INVENTORY (INVENTÁRIO)

Mostra chaves, munição, elixires, dispositivos ou melhorias que você tenha coletado.



JOGABILIDADE

As missões de Dishonored lhe incumbem de metas específicas, mas cada uma dessas metas pode ser concluída de diversas maneiras, permitindo que você desenvolva seu próprio estilo de jogo. Você pode empregar uma grande variedade de habilidades e dispositivos para ajudá-lo.

COMBAT (COMBATE)

O combate em Dishonored envolve o porte duplo de sua espada e de outro poder ou dispositivo.

Você sempre usa a espada na mão direita. Aperte **RT** para cortar inimigos e **RB** para bloquear ataques.

Bloquear um golpe na hora que ele o acertaria inicia um contra-ataque poderoso que tira o equilíbrio do inimigo e permite que você ataque rapidamente.



Na sua mão esquerda, você pode equipar qualquer dispositivo ou poder disponível, como a Pistol (Pistola), Crossbow (Besta), Grenades (Granadas), Blink (Piscar) ou Bend Time (Dobra de Tempo). Aperte e segure **LB** para abrir a Quick-Access Wheel (Roda de Acesso Rápido). Use o **RT** para selecionar seu poder ou dispositivo e aperte **LT** para ativá-los durante o jogo.

STEALTH (FURTIVO)

Ative o Sneak Mode (Modo Furtivo) apertando **B** e se esconda atrás de uma cobertura para não ser visto pelo inimigo. Enquanto estiver escondido atrás de paredes e outros objetos, você pode se mover pela lateral segurando **Y** e movendo **LS** ou **RS** para espiar à frente com segurança.

O som também determina se o inimigo vai detectá-lo ou não, então evite correr ou fazer barulho se desejar permanecer oculto. Note que você pode usar sons para distrair inimigos: dispare um virote da besta ou atire uma garrafa próxima para chamar a atenção deles a uma direção específica.



Inimigos ficam alarmados e começam a procurá-lo quando veem cadáveres e personagens inconscientes. Para carregar um inimigo abatido, olhe para o corpo e segure **X**. Encontre o local mais remoto para escondê-lo e solte-o apertando **X**, ou atire o corpo apertando **RT**.

Não se esqueça que seus poderes podem ser úteis para ficar oculto. Ative Bend Time (Dobra de Tempo) para passar com segurança pelos inimigos, teletransporte-se de cobertura a cobertura com Blink (Piscar) ou ative Dark Vision (Visão Negra) para detectar inimigos à sua frente.

ASSASSINATION (ASSASSINATO)

Aproximar-se de inimigos desatentos permite movimentos de assassinato furtivos.

Quando estiver próximo a um inimigo que ainda não o detectou, aperte **RT** para assassiná-lo rapidamente. Você também pode realizar assassinatos quando cai ou pula de grandes alturas. Basta encarar o inimigo enquanto cai na direção dele e apertar **RT** quando avisado para abatê-los de cima.

Para uma aproximação não letal, você também pode segurar **RB** quando estiver atrás de um inimigo desatento para asfixiá-lo e deixá-lo inconsciente.

ARMAS



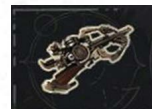
SWORD (ESPADA)

Arma principal de Corvo, a espada é útil tanto para assassinatos furtivos quanto para combate corpo-a-corpo. O metal denso utilizado para criar essa espada única faz dela a arma defensiva perfeita para bloquear ataques de lâmina.



PISTOL (PISTOLA)

Usadas por oficiais da City Watch (Guarda da Cidade), as pistolas são boas para complementar sua espada numa luta. Elas podem ser usadas com munição padrão ou explosiva.



CROSSBOW (BESTA)

A besta é uma ótima opção para nocautes silenciosos. Ela pode ser usada com diversos tipos de munição, de virotes de metal e dardos soníferos às mais destrutivas flechas incendiárias.



GRENADES (GRANADAS)

Explosivos de atirar úteis para matar vários alvos de uma só vez ou para abater inimigos especialmente difíceis. Sua variante, a Sticky Grenade (Granada Grudenta), se fixa a qualquer superfície - incluindo criaturas vivas - antes de detonar.



SPRING RAZOR (LÂMINA IMPULSIONADA)

Esses dispositivos mortais funcionam como minas de proximidade, podendo ser fixados ao chão, a paredes e a criaturas. Quando ativada, a armadilha lança uma rajada de lâminas, retalhando qualquer coisa nas proximidades.

PODERES SOBRENATURAIS

Cada um desses poderes pode ser elevado a um segundo nível para melhorar sua eficácia.



Blink (Piscar) - Teletransporta-o silenciosamente para um local próximo. Segure **[LT]** para ativar o ícone de mira do Piscar, mire com **[R]** e solte **[LT]** para aparecer no local desejado. Mire o ícone de Piscar em lugares mais altos para se elevar, ou combine o Piscar com um pulo para realizar manobras acrobáticas. O nível dois aumenta o alcance.



Dark Vision (Visão Negra) - Mostra a silhueta de seres vivos através de paredes. Além de mostrar o campo de visão de um inimigo, a Visão Negra também mostra uma representação visual de som, sendo especialmente útil para ser furtivo. O nível dois realça sistemas de segurança e objetos valiosos.



Possession (Possessão) - Funde fisicamente seu corpo com o de outra criatura temporariamente, permitindo que você se esconda ou passe por espaços pequenos sem que o detectem. O nível dois permite a possessão de humanos.



Bend Time (Dobra de Tempo) - Desacelera drasticamente o mundo ao seu redor por tempo limitado, fazendo com que você lute melhor ou seja mais furtivo. No nível dois, o tempo para completamente e os inimigos e sistemas de segurança não o detectam.



Devouring Swarm (Ninhada Devoradora) - Invoca uma feroz ninhada de ratos que consome corpos ou ataca a coisa viva mais próxima. O nível dois invoca uma ninhada maior e mais feroz. Somente uma ninhada de ratos pode estar ativa por vez.



Windblast (Rajada de Vento) - Lança uma poderosa rajada de vento, derrubando inimigos. Esse poder também apaga fogo, destrói portas de madeira e deflete projéteis de volta aos inimigos que os atiraram. O nível dois aumenta a potência da rajada.



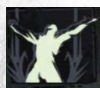
Shadow Kill (Assassino das Sombras) - Ao assassinar um inimigo desatento, o corpo dele vira cinzas. No nível dois, mesmo inimigos cientes de sua presença viram cinzas quando mortos.



Blood Thirsty (Sanguinário) - Aumenta sua Adrenalina (Adrenalina) ao bloquear ataques, realizar assassinatos ou causar dano. Quando a Adrenalina estiver no máximo, você pode liberar um ataque mortal. O nível dois faz você ganhar mais Adrenalina e permite ataques duplos que matam vários inimigos.



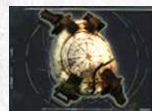
Agility (Agilidade) - Permite que você pule mais alto. O nível dois permite que você corra mais rápido.



Vitality (Vitalidade) - Aumenta sua vida máxima. No nível dois, parte de sua vida se regenera.

FEITICARIA & THE OUTSIDER (O ESTRANGEIRO)

Em meio ao surto industrial de Dunwall, o espectro do misterioso Outsider (Estrangeiro) ainda habita os recantos mais sombrios da cidade.



Runes (Runas): O poder do Estrangeiro é canalizado por artefatos feitos com ossos de baleia, as Runas. Coletar Runas permite que você as use para acessar novos poderes. Escolha bem seus poderes; Runas são um recurso escasso.



Bone Charms (Amuletos de Osso): Enquanto explora Dunwall você também vai encontrar Amuletos de Osso, uma versão mais fraca das Runas que melhora algumas de suas habilidades. Você só pode equipar um número limitado de Amuletos de Osso por vez, o que pode ser aumentado no decorrer do jogo.

LOJA / MELHORIAS / PROJETOS



Com a cidade em caos, qualquer coisa que você achar pode dar um bom dinheiro no mercado negro. O dinheiro que você ganhar vendendo esses itens pode ser usado para comprar novas melhorias de equipamento.

Você também vai topor com Bueprints (Projetos) ao explorar Dunwall. Colete-os para ganhar acesso a melhorias de equipamento avançadas. Quando um Projeto é coletado, a melhoria do equipamento correspondente fica disponível para compra na Piero's workshop (oficina do Piero).

Meu tempo está sempre sendo requisitado, posso lhe garantir. O trabalho não para; seja lecionando na Academia, pintando retratos da nobreza ou supervisionando a instalação de um novo sistema de segurança em algum lugar na cidade. Então se passo uma noite ou duas em minha casa na Ponte Kaldwin, fazendo algo pra mim mesmo, vocês vão ter que me perdoar. Ou não. Não me importa.

-- Médico real Anton Sokolov, Academy of Natural Philosophy (Academia de Filosofia Natural)

ITENS IMPORTANTES DIVERSOS



Elixirs (Elixires): Os elixires são encontrados por toda parte em Dunwall e podem ser usados a qualquer momento para recuperar sua vida com o elixir vermelho ou sua mana com elixir azul.



Food (Comida): Comer é uma boa maneira de recuperar um pouco de vida. Diferentemente de elixires, comida não pode ser estocada e é automaticamente consumida no ato.



Rewire tools (Ferramentas de Circuito): Itens de uso único que lhe permitem hackear dispositivos da cidade. Quando hackeados, alarmes não soam mais e Walls of Light (Paredes de Luz), Arc Pylons (Postes fulminantes) e Watch Towers (Torres de vigilância) se viram contra a Guarda da Cidade.

Fui babá em algumas casas chiques de Dunwall e posso dizer que temo o dia em que alguma daquelas crianças chegará ao poder nesta cidade. A maioria delas é ainda mais mimada que os pais, e nem todas as babás do mundo poderiam ajudá-las a serem pessoas decentes.

--Callista Curnow

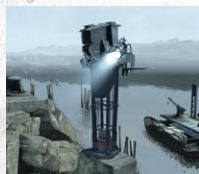
THE CITY WATCH (A GUARDA DA CIDADE)

Dunwall é coberta de tecnologia empregada pela Guarda da Cidade para controlar o povo. Dependendo da situação, você pode optar por evitar, desativar ou hackear esses dispositivos.



WATCH ALARM (ALARME DE VIGILÂNCIA)

Quando ativado, este sistema de alarme simples avisa os guardas da área para lhe procurarem. Desligue-os para terminar a busca ou hackeie-os para desativar o alarme permanentemente.



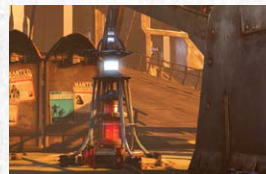
WATCH TOWER (TORRE DE VIGILÂNCIA)

Torres de vigilância escaneiam as cercanias com enormes holofotes, disparando flechas em chamas em inimigos da Guarda da Cidade. Fique longe da luz para passar despercebido ou ache um jeito de subir e desativá-las.



WALL OF LIGHT (PAREDE DE LUZ)

Somente guardas da Guarda da Cidade podem atravessar uma Parede de Luz sem serem vaporizados. Desative essas barreiras removendo sua fonte de energia ou dê a volta nelas usando outros meios criativos.



ARC PYLON (POSTE FULMINANTE)

Os Postes fulminantes desintegram inimigos da Guarda da Cidade que se aproximam. Assim como as Paredes de Luz, eles podem ser desativados ou subvertidos de diversas formas.

XBOX LIVE

No Xbox LIVE® você tem acesso a mais jogos, mais entretenimento e mais diversão. Saiba mais em www.xbox.com/live.

CONEXÃO

Antes de usar o Xbox LIVE, conecte o seu console Xbox à conexão de alta velocidade da Internet e cadastre-se para se tornar um membro do Xbox LIVE. Para mais informações sobre a conexão e como determinar se o Xbox LIVE está disponível em sua região visite www.xbox.com/live.

CONTROLE DE CONTEÚDO PELOS PAIS

Essas ferramentas flexíveis e fáceis de usar permitem que pais e responsáveis decidam a quais jogos as crianças podem ter acesso, com base na classificação de conteúdo. Os pais podem restringir o acesso a conteúdo classificado para adultos. Aprove quem da família pode interagir com outras pessoas online e como fazê-lo com o serviço Xbox LIVE, e estabeleça limites de tempo para os jogos. Para obter mais informações, acesse www.xbox.com/familysettings.

*Os serviços disponíveis no Xbox LIVE podem variar de acordo com a região. Acesse www.xbox.com/live e veja quais serviços estão disponíveis no seu país.

Tão maravilhosos, os novos dispositivos Sokolov. Aquelas ardentes Paredes de Luz, mantendo a ralé à distância, e agora temos energia elétrica à tardinha, deixando nossos jantares no jardim muito mais aprazíveis. E custa só um pouco de óleo de baleia, facilmente retirado do oceano. É uma grande era para se viver.

--Waverly Boyle

CONTRATO DE LICENÇA DO USUÁRIO FINAL

Este é um contrato legal ("Contrato") entre você, o usuário final ("Você") e a ZeniMax Media Inc., através da sua divisão, a Bethesda Softworks LLC ("Licenciante"). Este Contrato faz parte de um pacote do produto (o "Pacote") que inclui um ou mais discos contendo um ou mais produtos de software do Licenciante (coletivamente, o "Produto") e alguns materiais eletrônicos e / ou escritos (a "Documentação").

AO CLICAR EM "EU CONCORDO", AO INSTALAR O PRODUTO OU AO ACESSAR OU USAR O PRODUTO OU OUTRO SOFTWARE, SEJA QUAL FOR, FORNECIDO A VOCÊ NO PACOTE, VOCÊ RECONHECE QUE LEU TODOS OS TERMOS E CONDIÇÕES DO PRESENTE CONTRATO, ENTENDE-OS, E CONCORDA EM SER LEGALMENTE OBRIGADO POR ELES. VOCÊ COMPREENDE QUE, SE VOCÊ COMPROU O PACOTE DE UM REVENDEDOR AUTORIZADO DA LICENCIANTE, NEM O REVENDEDOR OU QUALQUER TERCEIRO É UM AGENTE DA LICENCIANTE E NENHUMA PARTE É AUTORIZADA A FAZER REPRESENTAÇÕES, CONDIÇÕES OU GARANTIAS, LEGAIS OU NÃO, NO NOME DA LICENCIANTE, OU ALTERAR QUAISQUER DOS TERMOS OU CONDIÇÕES DESTES CONTRATO.

Se você não concordar com os termos deste Contrato, devolva imediatamente o Pacote inteiro (com o produto não utilizado na embalagem original) para a loja onde comprou para um reembolso, estando sujeito às políticas de devolução aplicáveis, incluindo quaisquer limitações e restrições à devolução. Todas as devoluções devem incluir embalagens, manuais e outros materiais fornecidos com o Pacote.

Se Você não concordar com os termos deste Contrato, Você não poderá usar o Pacote ou qualquer parte dele.

1. LICENÇA LIMITADA:

Sujeito aos termos e condições deste Contrato, Você tem o direito de usar uma cópia do Produto, na forma executável, para Seu próprio uso pessoal, não comercial. Você não poderá vender ou transferir reproduções do Produto ou da Documentação, ou qualquer outra parte do Pacote para outras partes de qualquer forma. Você concorda em não utilizar o produto de qualquer outra forma que não seja sua utilização e / ou finalidade originais.

2. PROPRIEDADE; DIREITOS AUTORAIS:

Você concorda e entende que Você está recebendo DIREITOS LICENCIADOS; nada aqui deve ser considerado como uma transferência de propriedade de qualquer software ou materiais proprietários da Licenciante ou de seus licenciantes. O título e a propriedade do Pacote, incluindo o Produto (e todas as suas partes), a Documentação, patentes, marcas, direitos autorais e todas as outras propriedades intelectuais e outros direitos de propriedade que lhes são aplicáveis deverão em todos os momentos permanecer única e exclusivamente com o Licenciante e / ou seus licenciadores, e Você não deve (nem Você permitirá a terceiros) tomar qualquer medida incompatível com o referido título ou propriedade. O Produto, a Documentação e os outros componentes do Pacote são protegidos por direitos autorais dos Estados Unidos e outras leis aplicáveis e pelas disposições de tratados internacionais. Quaisquer direitos não expressamente concedidos aqui são reservados ao Licenciante e / ou seus licenciadores. Você não pode modificar ou remover quaisquer avisos de direitos proprietários da Licenciante ou de qualquer de seus licenciantes.

3. OUTRAS RESTRIÇÕES:

Você pode não causar ou permitir a venda, divulgação, cópia, aluguel, licenciamento, sublicenciamento, locação, divulgação, carregamento, descarga, transmissão ou distribuição do Produto, da Documentação ou qualquer dos outros componentes do Pacote por qualquer meio ou de qualquer forma sem o consentimento prévio e por escrito do Licenciante. Você não pode (e não pode permitir a terceiros) modificar, melhorar, complementar, criar quaisquer trabalhos derivados, adaptar, traduzir, fazer engenharia reversa, decompilar, desmontar ou de qualquer forma reduzir o código do objeto de qualquer software fornecido a Você forma legível por humanos ou a utilização de partes do produto de software fornecido como parte do Pacote de forma independente do Pacote ou do Produto. Você não pode (e não pode permitir a terceiros) evitar, contornar ou desativar qualquer mecanismo, procedimento ou protocolo de segurança, ou qualquer proteção de direitos autorais, fornecido ou incluso em conexão com o Pacote ou quaisquer partes dele.

Você não deve criar quaisquer novos materiais utilizando qualquer conteúdo do Produto ("Novo Material") que quebre os direitos dos outros, ou que sejam caluniosos, difamatórios, ofensivos ou ameaçadores. Se Você distribuir ou de outra forma disponibilizar Novo Material para os outros, Você automaticamente concede a Licenciante o direito e a licença irrevogável, perpétua, isenta de royalties, sublicenciável sob todas as leis de direitos autorais e leis de direitos de propriedade intelectual para utilizar, reproduzir, modificar, adaptar, executar, exibir, distribuir e de qualquer forma explorar e / ou descartar o Novo Material (ou qualquer parte do Novo Material) de qualquer forma que a Licenciante, ou seu representante respectivo(s), bem entender. Você também renuncia e concorda em nunca fazer valer contra o Licenciante ou seus licenciantes qualquer direito moral ou outros direitos similares, seja como for designado, que Você poderá ter ou a qualquer um dos Novos Materiais. Como observado abaixo, se Você cometer qualquer violação deste Contrato, a Sua licença e este Contrato serão automaticamente rescindidos, sem aviso prévio.

Sua violação deste Artigo constituirá uma violação material deste Contrato e / ou de direitos autorais e outros direitos de propriedade intelectual, leis e tratados aplicáveis e pode sujeitá-lo à responsabilidade civil e penal.

4. RESCISÃO:

Este Contrato e as licenças concedidas sob este Contrato são válidos até rescisão. Eles serão rescindidos automaticamente e sem aviso prévio em caso de não cumprimento de qualquer disposição do presente Contrato. Em caso de rescisão Você deve imediatamente deixar de utilizar o produto e destruir o produto, a documentação e outras partes do Pacote, e todas as cópias de quaisquer partes dele.

5. GERAL:

Este Contrato constitui o entendimento integral entre o Licenciante e Você em relação ao assunto aqui tratado. Qualquer alteração ao presente Contrato deverá ser por escrito, assinada pelo Licenciante e Você. Termos e condições estabelecidos em qualquer ordem de compra que diferem, entram em conflito com, ou não estão incluídos neste Contrato, não se tornarão parte do presente Contrato, salvo se especificamente aceitas por um representante autorizado da Licenciante por escrito. Você será responsável e deverá pagar e reembolsará a Licenciante se a Licenciante for obrigada a pagar qualquer venda, utilização, valor acrescentado (IVA), o consumo ou outros impostos (excluindo qualquer imposto que se baseia no lucro líquido da Licenciante), avaliação, direito da pauta, ou outra taxa ou encargo de qualquer tipo ou natureza, que seja cobrada ou imposta por qualquer autoridade governamental sobre o pacote. Nenhuma renúncia dos direitos da Licenciante será válida a menos que feitas por escrito e assinadas por um representante devidamente autorizado da Licenciante. Você entende que o Produto pode conter informações confidenciais e / ou segredos comerciais da Licenciante; Você concorda em manter e proteger essas informações confidenciais e segredos comerciais na mais estrita confiança para o benefício da Licenciante e não utilizar ou divulga-los sem autorização expressa da Licenciante.

Todos os avisos legais de garantia e as Seções 2, 3, 5 e 6, e 8 continuarão válidos após a rescisão do presente Contrato. Se qualquer disposição deste Contrato for considerada inválida, inexecutável, ou não for compatível com as exigências da legislação local que não pode ser alterada por contrato, deve ser considerada separada deste Contrato e considerada substituída por uma cláusula de substituição, que mantém na medida do possível, os efeitos, âmbito e benefícios econômicos da disposição separada de acordo com a legislação aplicável. Todas as outras disposições permanecerão em pleno vigor e efeito.

Todos os avisos e as exigências para Licenciante deverão ser por escrito e devem ser entregues por serviço pessoal ou por correio no endereço estabelecido no presente Contrato (ou em endereço diferente concebido pelo Licenciante de tempo em tempo por escrito) - Atenção: Vice-presidente Executivo - Legal. Todas as notificações ou pedidos por correio devem ser feitas por correspondência registrada com aviso de recebimento, ou por correio expresso reconhecido nacional ou internacionalmente e será considerado completo após o recebimento.

6. CONFORMIDADE DE EXPORTAÇÃO E IMPORTAÇÃO:

Você é o único responsável pelo cumprimento das leis e regulamentos de controle de exportação dos Estados Unidos e de Sua localidade. Para o caso de você exportar o produto, a Documentação ou qualquer outra parte do Pacote a partir do país em que Você o recebeu primeiro; Você assume a responsabilidade pelo cumprimento de todas as regulamentações referentes a exportações e reexportações aplicáveis, conforme o caso.

7. SERVIÇOS DE APOIO.

Os serviços de apoio, se houver, fornecidos pela Licenciante ficam sujeitos aos termos deste Contrato e das políticas de apoio atuais da Licenciante. A Licenciante oferece todos os serviços de apoio apenas na base do "COMO ESTÁ".

8. LEI; ARBITRAGEM:

Este Contrato e Seu uso do Pacote e todas as disputas decorrentes ou relacionadas ao presente Contrato ou ao Pacote (ou parte dele) serão regidos, e qualquer arbitragem aplica-se neste âmbito, pelas leis do Estado de Maryland, EUA, excluindo-se (a) seus conflitos de princípios legais, (b) a Convenção das Nações Unidas sobre Contratos para a Venda Internacional de Mercadorias, (c) da Convenção de 1974 sobre a Prescrição na Venda Internacional de Mercadorias, e (d) qualquer protocolo que altera a Convenção de 1974. Qualquer disputa, controvérsia ou reclamação decorrente ou relacionada a este Contrato ou ao Pacote (ou qualquer parte dele), incluindo a sua interpretação, cumprimento ou rescisão, será resolvida por arbitragem. A arbitragem será conduzida por três (3) árbitros, um nomeado pela Licenciante, um a ser nomeado por Você e um terceiro a ser indicado pelos dois árbitros assim selecionados ou, se não puderem chegar a acordo sobre um terceiro árbitro, pelo Presidente da Associação Americana de Arbitragem ("AAA"). A arbitragem será realizada em Inglês e em conformidade com as regras de arbitragem então vigentes do AAA aplicável à disputa (como, por exemplo, as regras internacionais da AAA, se Você não for um residente dos Estados Unidos). A arbitragem, incluindo a prestação do prêmio, terá lugar em Rockville, Maryland, EUA, e Rockville, Maryland, EUA será o fórum exclusivo para resolver tais disputas, controvérsias ou reivindicações; no entanto, se Você é um residente da Comunidade Europeia, a arbitragem terá lugar em Londres, Inglaterra. A decisão dos árbitros será vinculativa às partes aqui, e as despesas da arbitragem (incluindo, sem limitação, a concessão de honorários advocatícios à parte vencedora), serão pagos como os árbitros decidirem. A decisão dos árbitros será de execução e decisões judiciais podem ser inscritas por qualquer tribunal de jurisdição competente. Não obstante o disposto neste Parágrafo ao contrário, a Licenciante terá o direito de instaurar um processo judicial contra Você ou qualquer pessoa agindo por, através de ou sob Você, para fazer valer direitos da Licenciante através da reforma do contrato, desempenho específico, injunção ou reparação justa similar.

SUORTE TÉCNICO E ATENDIMENTO AO CLIENTE

Para obter suporte técnico e atendimento ao cliente, ligue para 410-568-3685, 09h00 - 17:00 EST (hora padrão da costa leste dos Estados Unidos) de segunda a sexta, exceto feriados ou visite www.bethsoft.com. Se você estiver fora dos Estados Unidos, envie o seu disco de Jogo para a Bethesda Softworks, 1370 Piccard Drive, Suite 120, Rockville, MD 20850, EUA, juntamente com uma prova de compra com data, o número do seu produto, uma breve descrição do erro ou defeito e seu endereço de retorno.



Powered by
Wwise
audio engine for the next generation



ZeniMax
MEDIA INC.

Bethesda

Dishonored™ © 2012 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Arkane Studios. Dishonored, Revenge Solves Everything, Arkane, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2012, Epic Games, Inc. All Rights Reserved. Uses Scaleform GfX © 2012 Scaleform Corporation. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright ©1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. All Rights Reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e os logotipos Xbox são marcas comerciais do grupo de empresas Microsoft e são usados sob licença da Microsoft.

TZB11799MNP